

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2002-269287

(43)Date of publication of application : 20.09.2002

(51)Int.Cl.

G06F 17/60

A63F 13/00

A63F 13/12

(21)Application number : 2001-067027

(71)Applicant : KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA:KK

(22)Date of filing : 09.03.2001

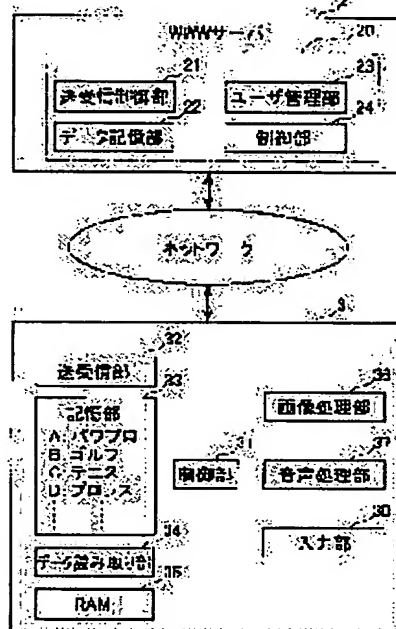
(72)Inventor :
NANBA KAZUHIRO
YAMAOKA SHIGETOSHI
GOTO KATSUHIRO
YOTSUGI HIROARI

(54) DATA DELIVERY SYSTEM AND DATA DELIVERY METHOD FOR HOME GAME MACHINE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To rapidly provide data such as information on characters of a game to a home game machine.

SOLUTION: This data delivery system has a data storage part 22 storing data such as game character related information and a server 2 capable of delivering data to the home game machine 3 connected through a network. The home game machine 3 has a transmitter/receiver 32 for transmitting and receiving data and a storage part 33 capable of accumulating data. When a data delivery request is given from the home game machine 3, the server 2 determines whether the home game machine 3 is a data delivery permitted machine or not according to an identification number received from the home game machine 3, and delivers designated data such as game character related information only to the home game machine 3 permitted to receive data delivery.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 01.11.2001

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 01.06.2004

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

BEST AVAILABLE COPY

CPEL0450728

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2002-269287

(P2002-269287A)

(43) 公開日 平成14年9月20日 (2002.9.20)

(51) Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	データ* (参考)
G 0 6 F 17/60	1 4 6	C 0 6 F 17/60	1 4 6 Z 2 C 0 0 1
	3 0 2		3 0 2 E
	5 0 2		5 0 2
	5 0 8		5 0 8
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	R

審査請求 有 請求項の数 7 O L (全 7 頁) 最終頁に続く

(21) 出願番号 特願2001-67027(P2001-67027)

(22) 出願日 平成13年3月9日 (2001.3.9)

(71) 出願人 598138501
株式会社コナミコンピュータエンタテインメント大阪
大阪市北区梅田2丁目5番25号

(72) 発明者 難波 和宏
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内

(72) 発明者 山岡 成年
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内

(74) 代理人 10006/828
弁理士 小谷 悦司 (外2名)

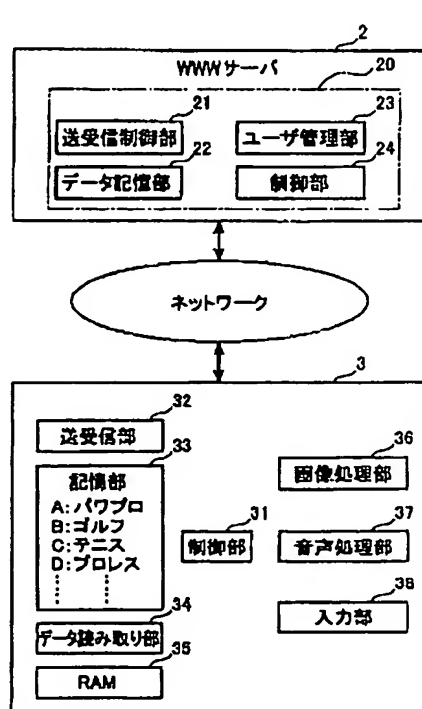
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 家庭用ゲーム機に対するデータ配信システム及びデータ配信方法

(57) 【要約】

【課題】 家庭用ゲーム機にゲームの登場キャラクタに関連する情報等のデータを迅速に提供する。

【解決手段】 ゲームキャラクタ関連情報等のデータが格納されたデータ記憶部22を有し、ネットワークを介して接続された家庭用ゲーム機3へのデータ配信が可能なサーバ2を有するデータ配信システム1であって、家庭用ゲーム機3はデータ送受信を行う送受信部32と、データ蓄積が可能な記憶部33を有し、サーバ2は、家庭用ゲーム機3からデータ配信要求があった場合に、データ配信が許可された家庭用ゲーム機3が否かを家庭用ゲーム機3から受信する識別番号に基づいて判断し、データ配信が許可された家庭用ゲーム機3にのみゲームキャラクタ関連情報等の所定のデータを配信するようにする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 各種データが格納された記憶手段を有するサーバを備え、このサーバからネットワークを介して家庭用ゲーム機に所定のデータの配信を行うデータ配信システムにおいて、

前記サーバは、前記家庭用ゲーム機からデータ配信の要求があった場合に、データ配信が許可された家庭用ゲーム機か否かを判断する配信許可判断手段と、この配信許可判断手段からの指示に基づいて前記家庭用ゲーム機にデータを配信するデータ配信手段とを有することを特徴とする家庭用ゲーム機に対するデータ配信システム。

【請求項2】 前記配信許可判断手段によるデータ配信を許可するか否かの判断は、前記家庭用ゲーム機から受信した識別番号に基づいて行われるものであり、当該識別番号は前記家庭用ゲーム機とサーバとの通信に必要なデータが記録された可読記録媒体固有の識別番号であることを特徴とする請求項1に記載の家庭用ゲーム機に対するデータ配信システム。

【請求項3】 前記配信許可判断手段によるデータ配信を許可するか否かの判断は、前記家庭用ゲーム機から受信する前記可読記録媒体固有の識別番号、及び家庭用ゲーム機固有の識別番号の両方に基づいて行われることを特徴とする請求項2に記載の家庭用ゲーム機に対するデータ配信システム。

【請求項4】 前記サーバから配信されるデータはゲームの登場キャラクタに関連する情報であることを特徴とする請求項1乃至請求項3のいずれかに記載の家庭用ゲーム機に対するデータ配信システム。

【請求項5】 前記ゲームは対戦ゲームであって、登場キャラクタは実在のスポーツ選手を模擬したもので実在選手の対戦成績に関するものであることを特徴とする請求項4に記載の家庭用ゲーム機に対するデータ配信システム。

【請求項6】 前記サーバの配信許可判断手段は、前記家庭用ゲーム機からデータ配信の要求があった場合、その第1回目のアクセス日時を記憶しておき、所定期間のみデータ配信を許可することを特徴とする請求項1乃至請求項5のいずれかに記載の家庭用ゲーム機に対するデータ配信システム。

【請求項7】 各種データが格納されたサーバから、ネットワークを介して接続された家庭用ゲーム機にデータを配信するデータ配信方法において、前記サーバは、前記家庭用ゲーム機からデータ配信の要求があった場合に、データ配信が許可された家庭用ゲーム機か否かを判断し、データ配信が許可された家庭用ゲーム機であった場合にはデータを配信することを特徴とする家庭用ゲーム機に対するデータ配信方法。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、各種データが格納

されたサーバから、ネットワークを介して家庭用ゲーム機にデータを配信する家庭用ゲーム機に対するデータ配信システム及びデータ配信方法に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来から野球ゲーム等においては、実在する選手と同様の能力を発揮するように設定した選手キャラクタを登場させることによりゲームの興趣性を高めるようにしたものがある。例えば、実在するプロ野球選手の試合結果に応じて変動する打率や防御率等の情報を選手キャラクタのゲーム中での活躍ぶりに反映させることで、ユーザのゲームへの関心を高めるようにしている。このような野球ゲームの場合、実在する選手に関する情報は、新たなゲームソフトが販売されるたびに追加され、ユーザは新たなゲームソフトを購入することによって、最新の選手情報が反映された野球ゲームを楽しむことができるようになってきている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記のようにして選手情報をゲームソフトに追加する場合、ゲームに反映することができる選手情報は昨シーズンの成績等の古い情報になってしまい、日々の試合結果で変動する選手情報をリアルタイムにゲームに反映することは困難であった。

【0004】本発明は、上記問題に鑑みてなされたもので、ネットワークを介してサーバから家庭用ゲーム機にデータを配信することで、ゲームの登場キャラクタに関連する情報等を迅速にゲーム進行に反映できるようにしたデータ配信システム及びデータ配信方法を提供することを目的とするものである。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記課題を解決するために請求項1に記載の発明は、各種データが格納された記憶手段を有するサーバを備え、このサーバからネットワークを介して家庭用ゲーム機に所定のデータの配信を行うデータ配信システムにおいて、前記サーバは、前記家庭用ゲーム機からデータ配信の要求があった場合に、データ配信が許可された家庭用ゲーム機か否かを判断する配信許可判断手段と、この配信許可判断手段からの指示に基づいて前記家庭用ゲーム機にデータを配信するデータ配信手段とを有することを特徴とするものである。

【0006】この構成によれば、サーバ側データ配信者はデータ配信を許可すべきユーザを判別し、ゲームキャラクタ関連情報等のデータをユーザに対して簡単に提供することができるため、新たなゲームキャラクタ関連情報等を迅速に家庭用ゲーム機に提供することができる。

【0007】また、請求項2に記載の発明は、前記配信許可判断手段によるデータ配信を許可するか否かの判断は、前記家庭用ゲーム機から受信した識別番号に基づいて行われるものであり、当該識別番号は前記家庭用ゲーム機とサーバとの通信に必要なデータが記録された可読

記録媒体固有の識別番号であるものである。

【0008】この構成によれば、家庭用ゲーム機がサーバからデータ配信を受けるためには、上記可読記録媒体固有の識別番号を取得することが必要となり、ユーザは当該可読記録媒体を入手しなければならないので、サーバは当該識別番号に基づいてデータ配信を許可すべきユーザを的確に判別できるとともに、サーバ側データ配信者は上記可読記録媒体の販売によりデータ配信についてユーザから確実に課金することができる。

【0009】また、請求項3に記載の発明は、前記配信許可判断手段によるデータ配信を許可するか否かの判断は、前記家庭用ゲーム機から受信する前記可読記録媒体固有の識別番号、及び家庭用ゲーム機固有の識別番号の両方に基づいて行われるものである。

【0010】この構成によれば、前記可読記録媒体固有の識別番号及び家庭用ゲーム機固有の識別番号の両方に基づいてデータ配信許可の可否を判断するので、当該データ配信は前記可読記録媒体を1つの家庭用ゲーム機のみについての使用に限定させることができ、同一の可読記録媒体を別個の家庭用ゲーム機に使用した場合には当該データ配信を拒否することができる。

【0011】また、請求項4に記載の発明は、前記サーバから配信されるデータをゲームの登場キャラクターに関連する情報としたものである。

【0012】この構成によれば、新たに更新されるゲームの登場キャラクターに関連する情報を迅速に家庭用ゲーム機におけるゲームの進行に反映させることができる。

【0013】また、請求項5に記載の発明は、前記ゲームは対戦ゲームであって、登場キャラクターは実在のスポーツ選手を模擬したもので実在選手の対戦成績に関するものである。

【0014】この構成によれば、日々更新される実在の選手に関する情報をリアルタイムに家庭用ゲームに対して配信ことができ、迅速に家庭用ゲーム機におけるゲームの進行に反映させることができる。

【0015】また、請求項6に記載の発明は、前記サーバの配信許可判断手段は、前記家庭用ゲーム機からデータ配信の要求があった場合、その第1回目のアクセス時を記憶しておき、所定期間のみデータ配信を許可するようにしてもよい。

【0016】この構成によれば、ユーザが所定期間経過後にデータ配信を受けたい場合には更に上記可読記録媒体を購入して新たな識別番号を得る等の方法を取らなければならないので、ユーザからの課金を確実に行うことができる。

【0017】また、請求項7に記載の発明は、各種データが格納されたサーバから、ネットワークを介して接続された家庭用ゲーム機にデータを配信するデータ配信方法において、前記サーバは、前記家庭用ゲーム機からデータ配信の要求があった場合に、データ配信が許可され

た家庭用ゲーム機か否かを判断し、データ配信が許可された家庭用ゲーム機であった場合にはデータを配信するものである。

【0018】

【発明の実施の形態】以下に、本発明に係る実施形態について図面を参照して説明する。図1は本発明に係る家庭用ゲーム機に対するデータ配信システムの全体構成図である。データ配信システム1は、各種のゲームキャラクター関連情報（後述）が蓄積され、ネットワークを介して家庭用ゲーム機3と接続可能に構成されたデータ配信用のサーバ2を備える。このサーバ2は家庭用ゲーム機3からネットワークを介してゲームキャラクター関連情報の配信要求があった場合に、家庭用ゲーム機3にゲームキャラクター関連情報を送信するものである。

【0019】上記データ配信用のサーバ2について説明する。サーバ2は、インターネット上に設けられたサーバ（例えば、本システムを稼働する業者が契約しているプロバイダ等）で、データベース20を備える。このデータベース20は、少なくとも送受信制御部21、データ記憶部22、ユーザ管理部23、及び制御部24を有している。

【0020】送受信制御部21は、家庭用ゲーム機3からのデータ配信要求の受信時や、家庭用ゲーム機3にゲームキャラクター関連情報を送信する際に必要な処理を行うものである。データ記憶部22は、ユーザに配信する各種のゲームキャラクター関連情報やゲームソフトデータを記憶するものである。ここでゲームキャラクター関連情報とは、例えば、プロ野球ゲームの場合であれば、実際の各プロ野球選手の日々の試合結果で変動する打率や防御率等、ゲーム進行上において選手キャラクターに反映される情報であり、日々更新されるようになっている。ユーザ管理部23は、ユーザの識別番号（後述）やアクセス時等を管理するものである。制御部24は、ユーザから送信されてきた識別番号の有効性等に基づいてゲームキャラクター関連情報の配信を許可するか否か等の判断を行うとともに、データベース20全体の制御を司るものである。

【0021】次に、家庭用ゲーム機3について説明する。家庭用ゲーム機3は、ゲーム機全体の動作制御を司る制御部31、サーバ2との送受信に必要な処理を行う送受信部（モデム等）32、及び各種データを記憶する記憶部33を有している。この記憶部33は、サーバ2から受信したゲームキャラクター関連情報等のデータ、後述するキーディスク（CD等の可読記録媒体）から読み取られたサーバ2との送受信に必要な通信用プログラム等を所定のディレクトリに記憶させることが可能に構成されている。サーバ2から受信したゲームキャラクター関連情報は制御部31によって必要に応じて記憶部33から読み出され、これに関連するゲームの進行に反映される。また記憶部33は、数種のゲームソフトのインストール

ールが可能であり、ゲーム実行時には記憶部内のゲームソフトデータを用いて起動する（ゲーム実行時にCDからの読み取りを行わない）ことが可能であるように10GBレベルの容量であることが望ましい。なお、ゲームソフトの実行は実行の度にCDから読み出すようにしてもよい。

【0022】また家庭用ゲーム機3は、ゲームソフトが記憶されたCDや、送受信プログラム等が記憶されたキーディスク等からデータの読み取りが可能なデータ読み取り部34、各ゲーム実行時に記憶部33又はCDから読み取ったプログラムデータを一時的に記憶しておくためのRAM35、ゲーム実行時における画像処理を行う画像処理部36、ゲーム実行時における音声処理を行う音声処理部37、及びゲーム進行に必要な指示情報が入力される入力部38を有している。

【0023】次に、本データ配信システムに使用されるキーディスクについて説明する。図2はキーディスク及びキーディスクが梱包されるパッケージを示す図である。CD等からなる可読記録媒体（以下、キーディスクという）4には、家庭用ゲーム機3がサーバ2から所定のデータ配信を受けるための通信に必要なデータ、例えば通信用プログラムが記憶されており、そのパッケージ41には当該キーディスク固有の識別番号（例えばシリアル番号等）が付されている。このキーディスク4は、サーバ2を用いてデータ配信を営む業者からユーザが購入するものである。キーディスク4に記憶されている通信用プログラムは、ユーザが上記入力部38から識別番号を家庭用ゲーム機3に入力したときにプロテクトが解除され、家庭用ゲーム機3へのインストールが可能とされている。この識別番号は、ユーザが家庭用ゲーム機3からサーバ2に接続した場合にユーザ固有の情報として送信されるものであり、サーバ2は受信した識別番号に基づいてデータ配信を許可するユーザか否かを判断する。なお、ユーザが新たな識別番号を得たい場合は更に別個のキーディスクを入手する。

【0024】本データ配信システムによるデータ配信について説明する。図3は当該データ配信時の処理を示すフローチャートである。サーバ2に対してユーザの家庭用ゲーム機3からアクセスがあった場合（S1でYES）、上記制御部24は家庭用ゲーム機3から送信されてきた識別番号（シリアル番号）が、キーディスク4の番号として有効な番号であるか否かを判断する（S2）。ここで当該識別番号が無効である場合は（S2でNO）、ゲームキャラクタ関連情報の配信を拒否して処理を終了する。当該識別番号が有効である場合は（S2でYES）、ユーザから配信を要求するゲームキャラクタ関連情報又はゲームソフトの種類を確認する（S3）。そして、当該ゲームキャラクタ関連情報又はゲームソフトデータをデータ記憶部22から読み出し（S4）、家庭用ゲーム機3に対して送信する（S5）。従

って、かかるデータ配信に際しては、ユーザに暗証番号やクレジットカード番号の入力を要求することなく、データ配信を許可すべきユーザであるか否かを判断する。

【0025】本データ配信システムによるデータ配信の第2の形態について説明する。図4は当該データ配信時の処理を示すフローチャートである。サーバ2に対してユーザの家庭用ゲーム機3からアクセスがあった場合、上記第1の実施形態と同様にして、家庭用ゲーム機3から送信されてきた識別番号が有効な番号であるか否かを判断する（S11～12）。そして、当該識別番号が有効である場合は（S12でYES）、当該識別番号を用いたアクセスが初回であるか否かを判断する（S13）。ここでアクセスが初回である場合は（S13でYES）、当該アクセス時をユーザ管理部23に記憶し（S14）、以降は第1の実施形態と同様にしてデータ記憶部22からゲームキャラクタ関連情報又はゲームソフトデータを読み出してユーザに送信する（S15～S17）。なお、ここで記憶するアクセス時は日又は時分のいずれを基準にしても構わない。

【0026】また、当該識別番号を用いたアクセスが初回でない場合は（S13でNO）、ユーザ管理部23に記憶されている初回のアクセス時を確認し、今回のアクセス時がデータ配信を許可している期間内（例えば、初回アクセス時から1年間等）であるか否かを判断する（S18）。データ配信を許可している期間内である場合にはゲームキャラクタ関連情報をユーザに送信し（S15～S17）、データ配信を許可している期間を経過している場合は（S18でNO）、ゲームキャラクタ関連情報の配信を拒否して処理を終了する。

【0027】本データ配信システムによるデータ配信の第3の形態について説明する。図5は当該データ配信時の処理を示すフローチャートである。本形態では、サーバ2に対してユーザの家庭用ゲーム機3からアクセスがあった場合、上記第1、第2の実施形態と同様にして、家庭用ゲーム機3から送信されてきたキーディスク固有の識別番号（シリアル番号）が有効な番号であるか否かを判断するとともに（S21～22）、家庭用ゲーム機3から送信されてきた当該家庭用ゲーム機固有の識別番号（シリアル番号）が有効な番号であるか否かを判断する（S23）。この当該家庭用ゲーム機固有の識別番号は、例えば、予め家庭用ゲーム機3に組み込まれており、前記通信用プログラムによってキーディスク固有の識別番号と共にサーバ2側へ送信されるようになっている。そして、これら両方の識別番号が有効である場合であって（S23でYES）、今回のアクセス時がデータ配信を許可している期間内である場合にのみデータ配信を許可する（S24乃至S29）。

【0028】なお、家庭用ゲーム機3では、受信したゲームキャラクタ関連情報は記憶部33の所定のディレクトリ（例えばサーバ2から指定されたディレクトリ）に

記憶される。上記のようにゲームキャラクタ関連情報等を配信することによって、例えば、プロ野球ゲームの場合、日々実際のプロ野球の試合結果に応じて変化する各選手の打率、投手の防御率、選手の怪我情報等をゲームキャラクタ関連情報として配信するようにすれば、現実の選手の能力データをリアルタイムに野球ゲームに反映することができる。

【0029】さらに、上記のデータ配信システムによれば、ユーザはキーディスク4を購入して有効な識別番号を得ることによってゲームキャラクタ関連情報又はゲームソフトデータの配信を受けることができることになり、また、データ配信側にとっても日々更新されるゲームキャラクタ関連情報をリアルタイムに配信することができるのと同時に、キーディスク4の販売によって確実にユーザから課金を行うことができる。

【0030】また、第3の形態のようにキーディスク固有の識別番号及び家庭用ゲーム機固有の識別番号の両方に基づいてデータ配信許可の可否を判断するようにすれば、キーディスク4を1つの家庭用ゲーム機のみについての使用に限定させることができ、同一の可読記録媒体を別個の家庭用ゲーム機に使用した場合には当該データ配信を拒否することができるため、同一のキーディスク4が不当に複数の家庭用ゲーム機に使用されることを防止できる。

【0031】また本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく種々の変形が可能である。例えば、上記実施形態では、サーバ2に家庭用ゲーム3からアクセスがあった場合、初回アクセス時から所定期間内のみデータ配信を許可するようにしているが、アクセス回数に制限を設けたり、配信したデータ量が所定量に達した場合に配信を拒否する等としてもよい。また、サーバ2から配信するデータとしては、上記ゲームキャラクタ関連情報、ゲームソフトの他、ゲームソフトに不具合がある場合にその不具合を除去するための追加データ（いわゆるバグ取りソフト）等であってもよい。

【0032】また、上記実施形態では、家庭用ゲーム機3へのキーディスク固有の識別番号の入力をユーザの手動によって行うものとしているが、識別番号をキーディスク4に記憶させておき、キーディスク4を家庭用ゲーム機3にセットすることにより、識別番号が通信用プログラムと共に家庭用ゲーム機3に読み込まれるようにしてもよい。また、上記実施形態では、サーバ2から家庭用ゲーム機3へのデータ配信は、インターネットを介して行うものとしているが、本発明に使用されるネットワークはこれに限定されず、他のネットワークを用いるものであってもよい。

【0033】

【発明の効果】本発明によれば、ゲームソフト等が記憶された記録媒体等をユーザに配布しなくても、ネットワークを通じて簡単にゲームキャラクタ関連情報等をユー

ザに提供することができるため、新たなゲームキャラクタ関連情報等を迅速に家庭用ゲーム機に提供することができる。

【0034】また、配信許可判断手段によるデータ配信許可の判断は、家庭用ゲーム機から受信した識別番号に基づいて行われ、当該識別番号は家庭用ゲーム機とサーバとの通信に必要なデータが記録された可読記録媒体固有の識別番号とすれば、家庭用ゲーム機がサーバからデータ配信を受けるためには、上記可読記録媒体固有の識別番号を取得することが必要となり、ユーザは当該可読記録媒体を入手しなければならないので、サーバは当該識別番号に基づいてデータ配信を許可すべきユーザを的確に判別することができるのと同時に、サーバ側データ配信者は上記可読記録媒体の販売によりデータ配信についてユーザから確実に課金することができる。

【0035】また、前記可読記録媒体固有の識別番号及び家庭用ゲーム機固有の識別番号の両方に基づいてデータ配信許可の可否を判断するようにすれば、当該データ配信にあたり前記可読記録媒体を1つの家庭用ゲーム機のみについての使用に限定させることができ、同一の可読記録媒体を別個の家庭用ゲーム機に使用した場合には当該データ配信を拒否することができる。これにより、同一の可読記録媒体が不当に複数の家庭用ゲーム機に使用されることを防止することができ、サーバ側データ配信者は前記可読記録媒体の販売によって更に確実にユーザからデータ配信の課金をすることができる。

【0036】また、サーバから配信するデータをゲームの登場キャラクタに関連する情報、特に、登場キャラクタが実在のスポーツ選手を模擬したものであって当該選手の対戦成績に関するものとすれば、日々更新される実在の選手に関する情報をリアルタイムに家庭用ゲームに対して配信することができ、迅速に家庭用ゲーム機におけるゲームの進行に反映させることができる。

【0037】また、家庭用ゲーム機からの第1回目のアクセス時から所定期間内のみデータ配信を許可するようにすれば、ユーザが所定期間経過後にデータ配信を受けたい場合には更に上記可読記録媒体を購入して新たな識別番号を得る等の方法を取らなければならないので、ユーザからの課金を確実に行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係る家庭用ゲーム機に対するデータ配信システムの全体構成図である。

【図2】本データ配信システムに使用されるキーディスク及びキーディスクが梱包されるパッケージを示す図である。

【図3】本データ配信システムによるデータ配信時の処理を示すフローチャートである。

【図4】本データ配信システムによるデータ配信時の処理の第2の形態を示すフローチャートである。

【図5】本データ配信システムによるデータ配信時の処

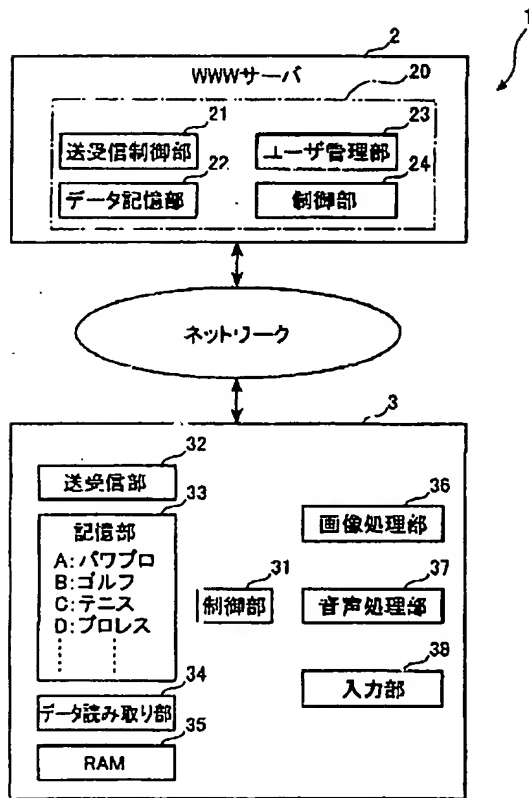
理の第3の形態を示すフローチャートである。

【符号の説明】

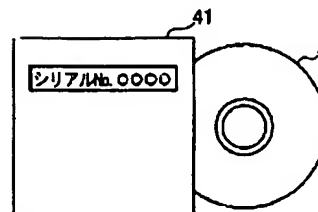
- 1 データ配信システム
- 2 サーバ
- 3 家庭用ゲーム
- 4 キーディスク（可読記録媒体）
- 21 送受信制御部
- 22 データ記憶部

- 23 ユーザ管理部
- 24 制御部
- 31 制御部
- 32 送受信部
- 33 記憶部
- 38 入力部
- 41 パッケージ

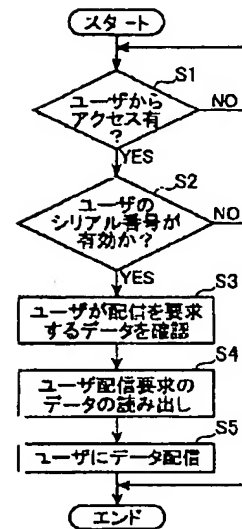
【図1】



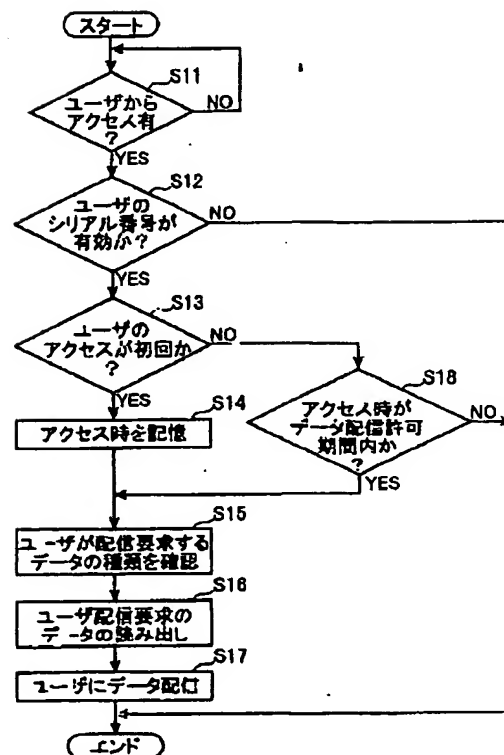
【図2】



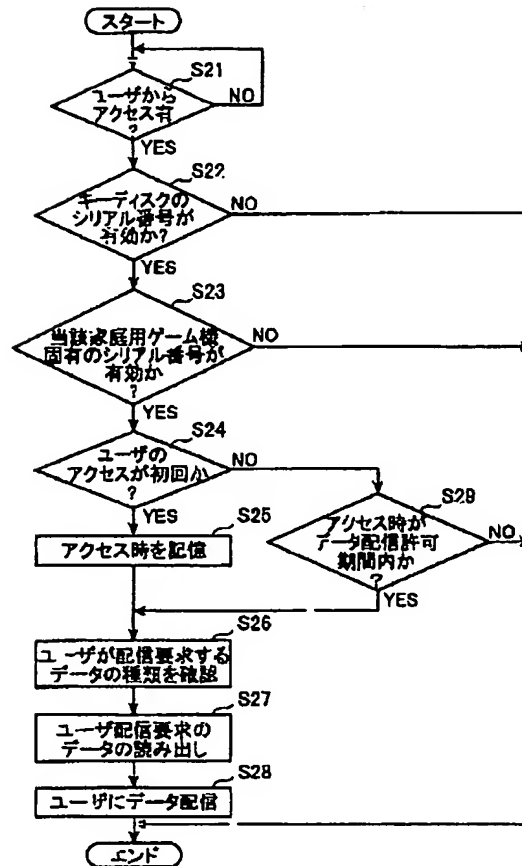
【図3】



【図4】



【図5】



フロントページの続き

(51)Int.Cl.⁷
A 6 3 F 13/12

識別記号

F I
A 6 3 F 13/12

(参考)

Z

(72)発明者 後藤 克宏
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内

(72)発明者 代継 宏有
大阪市北区梅田2丁目5番25号 株式会社
ケイシーイーオー内

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA05 AA17 BD00 BD04
CB00 CB01 CB06 CB08 CC02
CC08

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☒ FADED TEXT OR DRAWING
- ☒ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☒ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.